

## PLAYING DEVICE SYSTEM

Publication number: SK284750 (B6)

Publication date: 2005-11-03

Inventor(s): EIBA PETER [DE]

Applicant(s): EIBA PETER [DE]

Classification:

- international: A63F13/12; G06F19/00; G06Q50/00; G07F17/32; A63F13/12; G06F19/00; G06Q50/00; G07F17/32; (IPC-7); G07F17/32

- European: G06F19/00B; G07F17/32D

Application number: SK19970001013 199601 25

Priority number(s): DE19951002613 19950127; WO1996EP00306 19960125

Also published as:

SK101397 (A3)

DE19502613 (A1)

US6117013 (A)

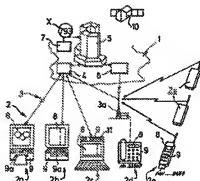
RU2174258 (C2)

PL321544 (A1)

more &gt;&gt;

## Abstract of SK 284750 (B6)

A playing device system (1) can be used by a number of players with various playing devices (2) at a distance from each other. Each of these devices can be connected to a common host computer (5) via a remote data transmission system (3) and they are controlled by a random symbol generator (7), which determines a winning combination of symbols (X). The random symbol generator (7) is associated with common host computer (5). The playing devices (2) constituting a display (8) indicating the winning combination (X) generated by the random symbol generator (7) and connected with an input device (9) to participate in the continuous determination of the winnings. The common host computer (5) and generator (7) are situated in communication satellite (10).



Data supplied from the esp@cenet database — Worldwide



ÚRAD  
PRIEMYSELNÉHO  
VLASTNÍCTVA  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

## PATENTOVÝ SPIS

- (21) Číslo prihlášky: 1013-97  
(22) Dátum podania prihlášky: 25. 1. 1996  
(24) Dátum nadobudnutia účinkov patentu: 3. 11. 2005  
Vestník ÚPV SR č.: 11/2005  
(31) Číslo prioritnej prihlášky: 195 02 613.6  
(32) Dátum podania prioritnej prihlášky: 27. 1. 1995  
(33) Krajina alebo regionálna organizácia priority: DE  
(40) Dátum zverejnenia prihlášky: 4. 2. 1998  
Vestník ÚPV SR č.: 02/1998  
(47) Dátum sprístupnenia patentu verejnosti: 10. 10. 2005  
(62) Číslo pôvodnej prihlášky v prípade vylúčenej prihlášky:  
(86) Číslo podania medzinárodnej prihlášky podľa PCT: PCT/EP96/00306  
(87) Číslo zverejnenia medzinárodnej prihlášky podľa PCT: WO96/23289

(11) Číslo dokumentu:

284 750

(13) Druh dokumentu: B6

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>:

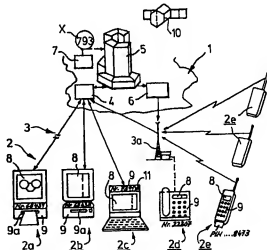
G07F 17/32

- (73) Majiteľ: Elba Peter, Königsbrunn, DE;  
(72) Pôvodca: Elba Peter, Königsbrunn, DE;  
(74) Zástupca: Bušová Eva, JUDr., Bratislava, SK;

(54) Názov: Systém hracích strojov

(57) Anotácia:

Systém (1) hracích strojov je uskutočnený s väčším počtom od seba vzdialených hracích strojov (2), ktoré sú pomocou priradeného diaľkového prenosu (3) dát spojené so spoločným centrálnym počítačom (5) a ktoré sú spojené s generátorom (7) náhodných čísiel a nastavené na zisťovanie vyhrávajúcej kombinácie (X) symbolov. Generátor (7) náhodných čísiel je priradený centrálnemu počítaču (5). Hracie stroje (2) sú vytvorené ako zobrazovacie prístroje (8) na zobrazovanie vyhrávajúcich kombinácií (X) symbolov a sú spojené so spojovacím zariadením (9) na nepretržitú účasť na prebiehajúcom zisťovaní výhry. Centrálny počítač (5) a priradený generátor (7) náhodných čísiel sú umiestnené v telekomunikačnom satelite (10).



## Oblasť techniky

Výsledok za týka systému hracích strojov s väčším počtom od seba vzdialených hracích strojov, ktoré sú pomocou priradeného diaľkového prenosu dát spojené so spoločným centrálnym počítačom, a ktoré sú spojené s generátorom náhodných čísel a nastavené na zisťovanie vyhrávajúcej kombinácie symbolov.

## Doterajší stav techniky

Podobný systém hracích strojov je známy napríklad z WO 94/11696, pričom sa na usporiadanie tumajov, najmä v elektronických šípkach, alebo z dôvodu umožnenia spoločnej hry vzdialeným hráčom navrhuje prepojiť hracie stroje, ktoré sú od seba navzájom priestorovo oddelené, pomocou diaľkového prenosu dát a zosynchronizovať ukazovatele stavu hry tak, aby ukazovali dosiahnuté hracie výsledky. Diaľkový prenos dát medzi jednotlivými hracími strojmi pritom predošlým prebieha cez telefónnu sieť. Do diaľkového prenosu dát tu tiež môže byť zapojený centrálny počítač na vyhodnocovanie hracích výsledkov všetkých hracích strojov.

Podobný systém pre hru na viacerých zábavných strojoch, ktoré sú od seba oddelené rozmiestnené, je známy z WO 94/25928, pričom medzi hracími strojmi je upravené obojsmerné spojovacie vedenie. Súčasne sú zábavné a hracie stroje navzájom prepojené metódou a vedením na diaľkový prenos dát, respektíve sú zapojené do siete. Takto môžu byť tiež na ostatných strojoch priamo zobrazené dôležité hracie dáta, pričom výsledky protihráčov môžu byť navzájom porovnané a zobrazené na príslušných ukazovateľoch hracích strojov ako súčtové alebo rozdielové hodnoty. Tento systém hracích strojov je zároveň prispôbostený najmä pre centrálny zábavný stroj, pričom prichádzajúce a odchádzajúce signály príslušných zábavných strojov sú spracovávané centrálnym počítačom, takže je tiež umožnené centrálné riadenie a určovanie spotrebovaných peňažných vkladov. Navyše môže byť vedenie pre diaľkové prenosy dát pripojené tiež na oddelený osobný počítač prevádzkovateľa, čo mu priamo umožní vyhodnotenie dát.

Z DE 35 22 136 (= GB-A-2 161 629) je ďalej známy elektronický systém pre tumaje, používajúce stroje pre videohry, z ktorých každý má ukazovateľ a ktoré sú pomocou dátového vedenia spojené s centrálnym počítačom. V počítači sú uložené identifikačné dáta jednotlivých hráčov a ich kredity. Každý hráč obdrží svoju hraciu kartu, ktorá ho identifikuje a ktorú pred začiatkom hry vloží do snímača kariet hracieho stroja. Počítač vyhodnotí po overení kreditu a uvoľnení výsledky hry a oznámi výhercu. Tieto dáta o výhercovi sú pomocou dátového vedenia prevedené do hracích strojov a na nich sú potom zobrazené.

Ďalej je z EP-A-0 015 081 známy systém hracích strojov, pričom viaceré hracích strojov je pomocou diaľkového prenosu dát, napríklad cez telefónne vedenie, pripojených na centrálny počítač. Pritom sú programové informácie, vychádzajúce z centrálného počítača, vysielané k jednotlivým hracím strojom, aby mohli súčasne meniť varianty hry. Súčasne môže byť diaľkový prenos dát použitý aj na posielanie výsledkov, dosiahnutých na jednotlivých hracích strojoch, do centrálného počítača, napríklad aby sa mohlo stanoviť, ako často sa hrá, vyhráva a podobne na jednotlivých strojoch.

Všetky tieto hemé systémy majú spoločné to, že hracie stroje sú relatívne nákladné. Pre každý hrací stroj je potrebné aspoň jedno vstupné zariadenie. Pre videohry je to joystick, pre elektronické šípkové elektronické pole pre šípky alebo pre peňažné výherné automaty je to klávesnica, generátor náhodnosti, rovnako ako zariadenie na príjem a výplatu peňazí. Navyše sú v prípade pripojenia na centrálny počítač ešte potrebné rozhrania, moderný a podobne. Tieto stavebné diely hracích strojov majú čiastočne veľmi komplikovanú konštrukciu a vyžadujú navyše v prípade peňažných hracích automatov s integrovaným generátorom náhodných čísel starostlivú kontrolu a sledovanie stavu. Toto sledovanie stavu a prípadná údržba v pravidelných, zákonom predpísaných intervaloch sú veľmi nákladné, pretože technický personál musí cestovať do miest, kde sa nachádzajú jednotlivé hracie stroje. Navyše je často ťažké sa dohodnúť s majiteľom podniku, v ktorom sú napríklad rozmiestnené peňažné výherné automaty, takže podobná návšteva je obvykle možná len večer alebo v noci počas otváračie doby podniku.

Spis EP-A-0 620 688 sa týka káblového televízie s dualným systémom (CATV), pričom sa pod týmto pojmom tiež rozumie satelitná televízia alebo platená televízia Pay TV. Tu je na jednu sieť napojených väčší počet televíznych prístrojov s príslušným rozhraním a priradenou vstupnou jednotkou, aby bolo možné uskutočniť hry alebo nákupy. Vstupnou jednotkou môže hráč vložiť svoje tipované čísla, pričom potom „zrebovanie“ (alebo aj aukcia a podobne) sa prenáša naživo do televízneho prijímača. Zrebovanie sa môže účastníkovi poplatok alebo výhra, ktoré užívateľ vloží do jednotky rozhrania, pripísať na čipovú kartu, pripadne z nej odčítať. Podľa obrázkov sú pritom okrem počítača na vyplácanie čísiok upravené aj dotazovacie jednotky na peňažný ústav, keď by hráč chcel napríklad platiť kreditnou kartou. Ďalej ju na túto sieť pripojené „generatory možnosti výhry“. Tieto „generatory možnosti výhry“ sú opísané ako stôl rulety, ktorý je v hracej hale prenášaný pomocou kamery a výsledky hry sa potom vyhodnocujú pre späť prenos do príslušného televízneho prístroja.

Tiež spis EP-A-0 450 520 opisuje len loterijný terminál, pričom klávesnicou sa môžu vložiť čísla. Tieto tipované čísla sa potom telefónnym vedením pošlú do rečného centra a zaregistrujú sa tam. Potom sa uskutoční zrebovanie výherných čísel, ktoré sa potom zverejnia alebo inak publikujú. Hráč potom musí tieto výherné čísla opäť vložiť do svojho prístroja, takže môže rozpoznať, či tieto čísla tipoval. Z toho je zrejme, že výherné čísla sa neprenášajú späť do hracieho prístroja na zobrazenie. Pritom sa tu sice zmieňuje generátor náhodných čísel, ktorý ale slúži len na generovanie tipovaných radov pre lotériu na zjednodušenie práce hráča.

Podľa spisu US-A-5,340,119 môže byť zrebovanie výhier prenášané na televízor, ale pritom sa tipované kombinácie čísel podobne ako v doterajšom loterijnom listku napíše na lístok, ktoré sa prenesie faxom a zaregistruje. Okrem toho je možné ako „novinka“ prostredníctvom poslania loterijného listku poslať hráčovi potvrdenie. Potom môže hráč po zrebovaní výherných čísel a po televíznom prenose vymáhať výhru. Tento systém je ale veľmi nepohodlný, pretože sa prevažne uskutočňuje manuálne.

V spise WO 89/02139 je opísaný telefónny systém, pričom zákazník môže svoje tipované čísla pre lotériu nahliásiť alebo vložiť pomocou klávesnice. Tento systém ale vyžaduje „operátora“, ktorý zvláštnym telefónnym zavolaním zákazníka informuje. Preto aj tento systém je relatívne nákladný a nepohodlný.

## Podstata vynálezu

Na základe týchto nevýhod je úlohou vynálezu vytvoriť systém hracích strojov s viacerou od seba navzájom oddelenými hracími strojmi, pričom hracie stroje, a teda aj systém, majú potom očividne jednoduchšiu konštrukciu a pritom je umožnená nadregionálna účasť v hre.

Uvedenú úlohu spĺňa systém hracích strojov s väčším počtom od seba vzdialených hracích strojov, ktoré sú pomocou priradeného diaľkového prenosu dát spojené so spoločným centrálnym počítačom, a ktoré sú spojené s generátorom náhodných čísel a nastavené na zisťovanie vyhrávajúcej kombinácie symbolov, podľa vynálezu, ktorého podstatou je, že generátor náhodných čísel je priradený centrálnemu počítaču, pričom hracie stroje sú vytvorené ako zobrazovacie prístroje na zobrazovanie vyhrávajúcich kombinácií symbolov a sú spojené so spojovacím zariadením na nepretržitú účasť na prebiehajúcom zisťovaní výhry, pričom centrálny počítač a priradený generátor náhodných čísel sú umiestnené v telekomunikačnom satelite.

Umiestnením (jedineho) generátora náhodných čísel do centrálneho počítača, ktorý je pomocou diaľkového prenosu dát spojený s väčším počtom príslušných hracích strojov, môže byť dosiahnuté podstatné zníženie nákladov na stroje. Takto môže generátor náhodných čísel riadiť v rovnakom čase paralelný alebo synchronný spôsobom napríklad stovky alebo aj tisíce pripojených hracích strojov. Prítom je podstatné, že samotné hracie stroje potrebujú navyše len minimálnu výbavu v podobe ukazovateľa, aby sa mohla zobraziť centrálnym počítačom zistená kombinácia výherných symbolov, a spojovacieho zariadenia, aby sa umožnilo spojenie s centrálnym počítačom z dôvodov účasti na zisťovaní výhry. Toto pripojovacie a spojovacie zariadenie, napríklad v podobe snímača magnetických kariet, slúži výhodne tiež na identifikáciu hráča. Táto účelová identifikácia sa vykonáva len pomocou spojovacieho zariadenia, integrovaného do príslušného hracieho stroja alebo umiestneného do jeho bezprostrednej blízkosti, pomocou ktorého sa hráč podieľa na nepretržite prebiehajúcej hre a tým aj na zisťovaní výhry. Súčasne je výhodným spôsobom on-line uskutočnené automatické bezhotovostné odčítanie napred daného herného účasťníckeho poplatku, respektíve pri výhre je tak tiež on-line spôsobom prirátaná zodpovedajúca čiastka. Miesto tohto výhodného on-line účtovania sa ale prirátanie alebo odčítanie môže vykonávať na čípovej karte.

Navrhovaný systém hracích strojov s viacerou navzájom od seba oddelenými alebo vzdialene rozmiestnenými hracími strojmi sa hodi najmä na realizáciu lotérie, pričom voči momentálne obvyklému loterijnému systému zďalšového alebo polozďalšového konania je možné významne zvýšiť frekvenciu „žrebovaní“ kombináciou výherných symbolov. Takto môže byť napríklad uskutočňované zisťovanie výherných čísel a ich zobrazovanie radovo napríklad v minútach, takže môže byť splnená potreba účasti väčšieho počtu účastníkov naraz. Navyše je tu možná simultánna účasť väčšieho počtu potenciálnych hráčov vo viacerých krajinách alebo dokonca celosvetovo.

Vo zvlášť výhodnom uskutočnení pritom môže ako hrací stroj, zobrazujúci zistené výherné kombinácie symbolov, slúžiť aj existujúci elektronický stroj, napríklad osobný počítač, laptop, telefón v automobile alebo prenosný telefón. Týmto je tiež podstatne zjednodušená identifikácia účastníckych hráčov, takže odčítanie napred daného účasťníckeho poplatku môže byť on-line uskutočnené zvlášť jednoduchým spôsobom. Tento napred určený alebo tiež napríklad podľa danej doby za meniaci účasťnícky popla-

tok pritom môže byť pokrytý tiež telefónnymi poplatkami, obvyklými pre rôzne oblasti vyťaženia. Takto vznikne pre prevádzkovateľa telefónnej a rádiové siete zvlášť výhodná možnosť vyťaženia existujúcich systémov na prenos dát, pretože v časoch slabého vyťaženia, napríklad v noci, môžu byť ponúknuté zvlášť malé účasťnícké poplatky s cieľom zvýšenia atraktívnosti hry. Tiež môžu byť pri rovnakých účasťníckych poplatkoch príslušné šancie na výhru alebo výplatný obnos.

Ako centrálny počítač tu môže zvlášť výhodným spôsobom slúžiť telefónny satelit alebo satelit na prenos dát, pretože sa takto dosiahne veľký počet potenciálnych účastníkov hry. Identifikácia účastníkov hry pritom v prípade rádiových telefónov prebieha pomocou takzvaného PIN-čísła, takže sa účasťnícky poplatok odčíta alebo sa eventúálna výhra prideli pravej osobe. Vo výhodnom uskutočnení hracieho systému v podobe číselnej lotérie môže napríklad koncová číslica osobného PIN-kódu slúžiť ako „žrebovacie číslo“. Ako spojovací prvok ale tiež môže slúžiť osobný doklad so zodpovedajúcim identifikačným číslom, magnetická karta, banková karta alebo kreditná karta, alebo príslušné telefónne číslo účastníka hry. Namiesto koncovkej číslice ale môže tiež ako výherné kritérium slúžiť počiatková číslica alebo štvrté, piate alebo šieste miesto zodpovedajúceho čísla. Na ukazovateľ hracieho stroja, to je displej telefónu, obrazovka počítača (PC) alebo ukazovateľ zvlášť umiestneného hracieho stroja, je súčasne zobrazovaný momentálny variant hry (napríklad „Koncová číslica vyhráva, šanca na výhru 1 : 9“). Rovnako tak môžu slúžiť bloky čísel, číslice alebo písmená, napríklad počiatkové písmeno priezviska, ako generátorom náhodných čísel „vytiahnuté“ kritérium výhry a na identifikáciu hracieho účastníka. Tieto určujúce dáta sú v centrálnom počítači uložené pomocou spojovacieho prvku a po „žrebovaní“ generátorom náhodných čísel sú spätne zistené, takže zodpovedajúce prídelené výhry sa môže uskutočniť pomocou momentálneho telefónneho čísla, čísla bankovej karty alebo podobne v štýle „electronic banking“.

Výsledne sa takto docielí systém hracích strojov, ktorý môže byť ľahkým spôsobom používaný väčším počtom účastníkov, pričom najmä momentálne existujúce elektronické stroje ako PC alebo telefón sú vhodné na účasť v systéme hracích strojov. Takto je možné konať číselnú alebo písmenovú lotériu alebo ich kombináciu oveľa častejšie, pričom okrem toho sa účastník môže podieľať na aktuálnom „žrebovaní“ najjednoduchším spôsobom, akým je voľba telefónneho čísla. Hráč už teda nemusí vyhľadávať zodpovedajúce obchody, vyplňovať žreb lotérie, sledovať žrebovanie a chodiť si vyberať výhru. Týmto spôsobom sa dosiahne zvlášť jednoduchý hrací systém, ktorý je okrem iného oveľa výhodnejší ako náklady na údržbu vďaka už z väčšej časti existujúcich dátových komunikačných ciest a komunikačných strojov, takže sú dosiahnuteľné príslušne vysoké výplatné kvóty. Navyše sa dosiahne možnosť lepšieho vyťaženia existujúcich komunikačných zariadení, najmä pri nainštalovaní centrálneho počítača a generátora náhodných čísel priamo v oblasti vysielacieho stoziaru, alebo telekomunikačného satelitu.

## Prehľad obrázkov na výkresoch

Ďalej je na základe obrázkov bližšie vysvetlený a opísaný výhodný príklad uskutočnenia vynálezu, pričom obr. 1 znázorňuje schematické zobrazenie celku systému hracích strojov a

obr. 2 zväčšené zobrazenie ukazovateľa hracieho stroja, ktorý môže byť vytvorený tiež ako displej na televíznej obrazovke, mobilnom telefóne, počítačovej obrazovke alebo podobne.

#### Príklady uskutočnenia výnálezu

Na obr. 1 je ukázané zobrazenie celku systému 1 hracích strojov 2, pričom je upravený väčší počet hracích strojov 2. Počet hracích strojov 2 sa pritom môže pohybovať okolo niekoľkých tisíc alebo aj viac, pretože ako hracie stroje 2 môžu byť jednoduchým spôsobom použité už existujúce elektronické prístroje. Okrem špeciálne skonštruovaného hracieho stroja 2 v podobe hracieho automatu 2a, ktorý nachádza uplatnenie najmä v hemých priestoroch s verejným prístupom, môžu byť ako hracie stroje 2 použité tiež v podstate bežné televízne prístroje 2b, osobné počítače 2c, stacionárne telefóny 2d a mobilné telefóny 2e a podobné osobné prístroje na prenos dát. Ukazovateľ 8 je v uskutočnení hracieho automatu 2a zobrazený v podobe vrstvených kotúčov, môže ale byť vytvorený tiež ako svetelný pás, svetelný kruh alebo podobne, aby bol zachovaný jeho obvyklý vzhľad. Ako predpoklad funkčnosti ako hrací stroj 2 je len potrebné zariadenie na diaľkový prenos dát 3 a displej alebo ukazovateľ 8 na príjem zistených výherných symbolov. Diaľkový prenos dát 3 pritom môže prebiehať pomocou káblových spojov, zvlášť cez telefónnu sieť, alebo v prípade mobilných telefónov 2e bezdrôtovo. Pomocou diaľkového prenosu dát 3 sú hracie stroje 2 spojené s prijímačom 4, prijímajúcim dáta vyslané hracími strojmi 2, a touto cestou sú spojené aj s centrálnym počítačom 5, ktorý je prednostne tvorený vysokým výkonným počítačom s vysokou rýchlosťou spracovania dát a veľkou pamäťovou kapacitou. Na centrálny počítač 5 je okrem iného pripojený vysielateľ 6, ktorý odovzdáva na ukazovateľ 8 hracích strojov 2 výherné kombinácie ako napríklad výherné čísla, vyhrávajúce symboly alebo vyhrávajúce písmená, alebo ich kombinácie. Vyhrávajúce symboly sú pritom určované a „losované“ jedným jedným centrálnym generátorom 7 náhodných čísel. Zároveň môžu byť vyhrávacími symbolmi aj symboly známe z oblasti hracích automatov, ako napríklad tri čerešne, tri esá, tri koruny, ktoré budú zobrazované na kotúčovom alebo pásovom ukazovateli hracieho automatu 2a. Pri „zberovaní“ troch es je v rovnomak čase vydaný centrálnym počítačom 5 rozkaz na pridelenie výhry napríklad 100 SK všetkým pripojeným hracím strojom 2. Na tu zobrazenom príklade je výherné číslo „793“, ktorému môže byť navyše priradené jedno pismeno ako ďalšia vyhrávajúca kombinácia X symbolov. Pomocou obojsmerného diaľkového prenosu dát 3 je táto zistená vyhrávajúca kombinácia X symbolov prenesená vysielateľom 6 (alebo viacerými vysielateľmi 6) k jednotlivým pripojeným hracím strojom 2 a na nich je zobrazená. Po tejto vyhrávajúcej kombinácii sú zároveň v výhodnom uskutočnení on-line účtovania výhier centrálnym počítačom 5 v pamäti indikované účastnícke dáta, uložené cez prijímač 4, a pri výhre je pomocou diaľkového prenosu dát 3 tiež oznámené zodpovedajúce pridelenie výhry. Pre off-line pridelovanie výhry je výhra prirátaná na vsunutú kartu s čipom.

Diaľkový prenos dát 3 môže súčasne prebiehať tiež pomocou regionálnych vysielacích medzistaníc 3a. Jednotka, tvorená prijímačom 4, centrálnym počítačom 5, vysielateľom 6 a generátorom 7 náhodných čísel, môže byť umiestnená tiež vo vysielacej medzistanici 3a, ale vďaka iným dátovým spojeniam môže byť umiestnená aj v inom štáte, napríklad za morom, alebo aj na tu naznačenom telekomu-

nikáčnom satelite 10. Týmto spôsobom sa dá dosiahnuť veľmi vysoký počet potenciálnych účastníkov hry. Telekomunikačný satelit 10 pritom môže byť na Zemi obiehajúci alebo aj na geostacionárnej obežnej dráhe.

Z dôvodov účasti na nepretržite prebiehajúcom určovaní výhry generátor 7 náhodných čísel, napríklad rádo vo minútach, je na každom hracom stroji 2 upravené pripojovacie a spojovacie zariadenie 9. Toto spojovacie zariadenie je prednostne vytvorené ako snímač kariet, ako je to tu naznačené otvorom na vsunutie karty 9a.

Prítom môže byť zasunutá karta, najmä v podobe takzvané čipovej karty, s hodnotou napríklad 2000 SK, čím sa dosiahne spojenie a účast' v hre. Súčasne môžu byť dosiahnuté výhry prirátované priamo na účet, takže si ich hráč môže v predanom mieste opäť vybrať.

Spojovacie zariadenie 9 má ďalej vo výhodnom uskutočnení špeciálne registračné číslo, pričom toto registračné číslo môže byť súčasne možné výherné číslo, keď je ale „losované“ generátorom 7 náhodných čísel. Zároveň je pri účasti v hre prijímačom 4 a centrálnym počítačom 5 zistené registračné číslo vysielacieho hracieho stroja a podobné varianty hry, napríklad pri totožnosti poslednej číslice, je tomu hraciemu stroju 2 oznámené pomocou vysielateľa 6 zodpovedajúce pridelenie výhry. Keď teda vyhrávajúca kombinácia X symbolov ako identifikčné číslo čiastočne v niektorých miestach alebo úplne súhlasí s registračným číslom, môže byť karta, vsunutá do snímača kariet 9a spojovacieho zariadenia 9, napríklad zhodnotená, ako je to bližšie opísané v kontexte obr. 2.

Pripojovacie a spojovacie zariadenie 9 tu môže byť tiež vytvorené ako dekódér s určitým registračným číslom, ako je to zobrazené v spôsobe uskutočnenia 2b hracieho stroja 2 v podobe televízneho prijímača. Ukazovateľ 8 momentálnych výherných čísel tu môže byť kontaktovaný pomocou textuálne alebo podobného zariadenia. V spôsobe uskutočnenia 2c v podobe osobného počítača môže byť spojovacie zariadenie 9 tiež moderné s určitým registračným číslom. Použitie osobného počítača umožňuje navyše zobrazenie naposledy losovaných čísel na ukazovateli 8, takže užívateľ môže pred pripojením sa na dátovú sieť počkať na výhodnú šancu na výhru. Navyše ponúka použitie osobného počítača 2e možnosť zúčastniť sa hry s viacerými účastníkmi číslami. Z dôvodov bezpečnosti dát a predchádzania ich zneužitia je možné upraviť na moderné vo funkcii spojovacieho zariadenia 9 kľúčový spínač 11. Namiesto prenosu pomocou modernu je tiež možné v osobnom počítači 2c upraviť zodpovedajúci vysielateľ na priame vytvorenie kontaktu cez dátovú sieť s centrálnym počítačom 5. V spôsobe uskutočnenia 2d sa zvlášť jednoduché uskutočnenie spojovacieho zariadenia 9 skladá zo stacionárneho telefónu, ktorý má napríklad telefónnu prípojku s končovým číslom „22307“. Toto vždy jednej osobe jednoznačne priradené telefónne číslo slúži jednak ako „zberovacie číslo“, ale tiež na identifikáciu na prípadné pridelenie výhry. Navyše môže telefónny účastník jednoznačne preukázať prevádzkovateľovi systému 1 hracích strojov 2 pomocou už z väčšiny časti bežného zaznamenávania dát telefónnych hovorov, ktorými sú napríklad časy pripojenia a konca hovoru, volané číslo, že sa v určitý čas pripojil do určitej hry, napríklad o 20.38 k systému 1 hracích strojov 2, a že tu bolo napríklad losované koncové číslo „307“. Generátorom 7 náhodných čísel určené výherné číslo pritom môžu byť kvôli presnejšiemu prehľadu zobrazené s príslušnou „minutou zberovania“ v dennej tlači alebo na teletele v neutrálnych médiách.

V spôsobe uskutočnenia 2e hracieho stroja 2 v podobe mobilného telefónu je tiež možné jednoduché a bezproblémové spojenie so systémom 1 hracích strojov 2 a následná

účasť v hre. Pomocou bežnej magnetickej karty, napríklad s osobným identifikačným číslom s koncovým číslom „8473“, je možné aj priame on-line určenie eventuálneho výhercu, pretože jeho vysielacie dáta sú pred „losovaním“ výherného čísla generátorom 7 náhodných čísiel zistené a uložené v centrálnom počítači 5 pomocou mobilného telefónu 2e a prijímača 4. Vďaka spätnému vysielaniu pomocou vysielacia 6 tak môže byť účastníkovi hry zobrazený výherný číslu a to tiež napríklad zhoda s koncovou číslicou „3“. Účastnícky herný poplatok je tu prednostne odčítaný pomocou bežných telefónnych poplatkov. Miesto pridelenia určitého peňažného obnosu sa pre malé výhry môžu pridelovať voľné jednotky. Vo väčších výhrach môže byť vyhraný obnos zobrazený na displeji 8 mobilného telefónu 2e a potom môže byť účastníkovi poslané zodpovedajúce vyzvozenie a prevedenie peňazí. Inou alternatívou je pripísanie výherného obnosu pomocou centrálného počítača 5 na konto známe systému 1 hracích strojov 2. Prednostne tu z dôvodov bezpečnosti dát prebieha odčítanie, respektíve pripísanie výhry cez pripojenú banku. Na to sa tiež hodí najmä použitie kreditnej karty alebo bankovej karty ako spojovacieho prvku v otvore na vsunutie karty 9a spojovacieho zariadenia 9, pretože tak je tiež k dispozícii bankové spojenie v kódovej podobe a zodpovedajúce pridelenie výhry sa potom môže uskutočňovať cez kreditnú inštitúciu. Pretože podobné kreditné karty alebo bankové karty sú už veľmi rozšírené, hodia sa tieto karty obzvlášť na účasť v hre, pretože kreditným kartám sú spoločnosťami, vlastníkmi platobných systémov, pridelované osobne jednoznačné koncové čísla. Týmto spôsobom je potom možné jednoznačne určiť osobu, ktorá vyhrala, a to aj nezávisle od registračného čísla spojovacieho zariadenia alebo modemu, alebo telefónneho čísla.

Na obr. 2 je zobrazený ukazovateľ 8, ako môže byť použitý pre jeden z hracích strojov 2a až 2e. Ukazuje momentálne prebiehajúci výhry, napríklad že vyhrávajú posledné tri číslie identifikačného čísla. Tým môže byť registračné číslo, číslo dekodera, telefónne číslo alebo PIN-číslo. Ako dodatočný variant výhry by tu mohla byť navyše zavedená výhra napríklad pre zhodu písmena, zodpovedajúceho prvému písmenu priezviska. Ďalej je na ukazovateli 8 zobrazená posledná vyhrávajúca kombinácia X symbolov, v naom prípade napríklad číslo „793“. Pre odhad pravdepodobnosti výhry môže byť tiež zobrazený aktuálny počet účastníkov, ktorí sú momentálne napojení na systém, podobne ako ďalšie dôležité dáta o hre, akými môžu byť dáta o budúcom konaní sa špeciálnej hry alebo o premíchach. Ďalej je potenciálnemu účastníkovi hry zobrazená šanca na výhru, napríklad šanca „1 ku 9“ pre zhodu koncového čísla. Pre variant hry, kde generátor 7 náhodných čísiel navyše určí písmeno pre počítačové písmeno mena alebo priezviska, môže byť napríklad daná šanca na výhru „1 ku 200“. Tieto šance na výhru sú v princípe podobné ako v rulete alebo číselnej lotérii, takže napríklad pri zhode posledných troch čísiel budú vyplácané už relatívne vysoké výherné kvóty.

Opísaný ukazovateľ 8 na displeji alebo obrazovke je v uskutočnení v podobe stroja 2 pre hme 2a trvale k dispozícii, zatiaľ čo tento ukazovateľ môže byť pre televízny prijímač podľa uskutočnenia 2b vyvolaný teletextom alebo na určitom kanáli. Podobne je to aj s vyvolaním ukazovateľa hracích strojov 2c, 2d a 2e, pričom ukazovateľ 8 môže byť vyvolaný s výhodným telefónnym tarifom. Pritom na ňom môžu byť obsiahnuté tiež ďalšie informácie o hre, napríklad aktuálny čas, rytmus hry, napríklad v minútovom takte a iné údaje, ako počet účastníkov, počet doterajších výhier, posledné vyplátné kvóty alebo posledných dvadsať

výherných čísiel. Tieto dáta sú systémom 1 hracích strojov 2 neustále aktualizované.

Pokiaľ sa hráč odhodlá k účasti v hre, môže vložiť zodpovedajúcu čípoú kartu alebo svoju osobnú kreditnú kartu, alebo bankovú kartu do spojovacieho zariadenia 9, prípadne pripojiť zadanie dodatočného číselného čísla, a je tak pripojený alebo spojený so systémom 1 hracích strojov 2. Pre stroje 2 podľa spôsobu uskutočnenia 2d a 2e všetko prebieha podobne po voľbe určitého telefónneho čísla. Potom je účastníkovi potvrdené, že sa zúčastní budúceho „žrebovania“, pričom sa súčasne odčíta zodpovedajúci účastnícky poplatok z čípovej alebo kreditnej karty, zasunutej v otvore na vsunutie karty 9a. Zároveň sú pomocou diaľkového prenosu dát 3 cez prijímač 4 uložené do centrálného počítača 5 osobné dáta, teda „číslo žrebu“. Pritom sa určí istá časová hranica pre každú hru, v ktorej sa uskutoční uloženie a registrácia hráča, napríklad pre minútový takt prvých tridsať sekúnd minúty. Potom je generátorom 7 náhodných čísiel určená vyhrávajúca kombinácia X symbolov a centrálnym počítačom 5 sú zistené a oznámené výhercovia, respektíve vyhrávajúce hracie stroje 2. Keď je k dispozícii kreditná alebo banková karta, potom môže byť pridelená výhra priamo on-line pripísaná na osobné konto. Pokiaľ je použitá čípoú karta, napríklad v podobe bežnej telefónnej karty, môže byť výhraný obnos pripísaný k dobru alebo môžu byť pridelené dodatočné voľné jednotky na používanie dátovej siete ako napríklad v prípade internetu. Strojom 2 do herní, ktoré sú v podstate verejne prístupné, sa môže dodatočne upraviť ukazovateľ stavu konta 9b, rovnako ako tlačidlo 9c, pomocou ktorého sa zdokumentuje eventualná výhra, napríklad pri „žrebovaní“ troch es generátorom 7 náhodných čísiel, a tomu zodpovedajúce oznámenie na tu zobrazenom elektronickom trojkútovom displeji hracieho automatu 2a. S podobným dokladom si potom hráč môže nechať vyplatiť od prevádzkovateľa herne zodpovedajúcu výhru, ktorá je načítavaná na čípoú kartu. Táto čípoú karta s nominálnou hodnotou napríklad 2000 Sk má navyše tú výhodu, že aj počas hry na hracom automate 2a zostane hráč anonymný a diaľkový prenos dát 3 nebude zaťažovaný procesmi on-line účtovania.

Najmä pre väčšie obnosy je ale transakcia výhry prednostne uskutočňovaná priamo do banky alebo na konto, ktorého majiteľ je identifikovaný pomocou čísla kreditnej karty alebo PIN-čísla, alebo telefónneho čísla. Inou možnosťou ale môže byť príslušné konto, založené u prevádzkovateľa systému 1 hracích strojov. Kvôli bezpečnosti u nich môžu byť podobne ako pri herných bankách pevne stanovené určité maximálne vklady za jeden deň, napríklad 10000 Sk.

Opísaným systémom 1 hracích strojov 2 sa dosiahne veľmi vysoké prietokové množstvo dát aj pri tesiloch spolupráčov, takže jednotlivé určovania výhercov môžu prebiehať rýdovo v sekundách. Týmto sa dosiahne oproti bežnej číselnej lotérii oveľa vyššia frekvencia žrebovania a tým aj možnosti výhry. Navyše sa systém 1 vyznačuje obzvlášť jednoduchým ovládaním a obsluhou, čím je každému prevádzkovateľovi („Provider“) umožnená integrácia tohto systému 1 hracích strojov 2 najmä do dátových sietí ako je internet.

## PATENTOVÉ NÁROKY

1. Systém (1) hracích strojov s väčším počtom od seba vzdialených hracích strojov (2), ktoré sú pomocou priradeného diaľkového prenosu (3) dát spojené so spoločným centrálnym počítačom (5), a ktoré sú spojené s generátorom

(7) náhodných čísiel a nastavené na zisťovanie vyhrávacích kombinácií (X) symbolov, pričom generátor (7) náhodných čísiel je priradený centrálnemu počítaču (5), pričom hracie stroje (2) sú vytvorené ako zobrazovacie prístroje (8) na zobrazovanie vyhrávacích kombinácií (X) symbolov a sú spojené so spojovacím zariadením (9) na nepretržitú účasť na prebiehajúcom zisťovaní výhry, vyznačujúci sa tým, že centrálny počítač (5) a priradený generátor (7) náhodných čísiel sú umiestnené v telekomunikačnom satelite (10).

2. Systém hracích strojov podľa nároku 1, vyznačujúci sa tým, že spojovacie zariadenie (9) je vytvorené prístrojom (9a) na čítanie kariet prispôbeným na čítanie osobnej identifikačnej karty.

3. Systém hracích strojov podľa nároku 2, vyznačujúci sa tým, že identifikačná karta je vytvorená kreditnou kartou.

4. Systém hracích strojov podľa nároku 2, vyznačujúci sa tým, že spojovacie zariadenie (9) má špecifické registračné číslo.

5. Systém hracích strojov podľa nároku 4, vyznačujúci sa tým, že registračné číslo je vytvorené číslom telefónnej prípojky stacionárneho telefónu (2d) alebo mobilného telefónu (2e).

6. Systém hracích strojov podľa jedného z nárokov 1 až 5, vyznačujúci sa tým, že hrací stroj (2) je vytvorený televíznym prístrojom s priradeným dekodérom (2b).

7. Systém hracích strojov podľa jedného z nárokov 1 až 5, vyznačujúci sa tým, že hrací stroj (2) je vytvorený osobným počítačom (2c) s modermom na pripojenie na diaľkový prenos (3) dát.

8. Systém hracích strojov podľa jedného z nárokov 1 až 5, vyznačujúci sa tým, že hrací stroj (2) je vytvorený stacionárne pripojeným telefónom (2d).

9. Systém hracích strojov podľa jedného z nárokov 1 až 5, vyznačujúci sa tým, že hrací stroj (2) je vytvorený mobilným telefónom (2e).

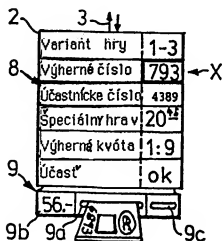
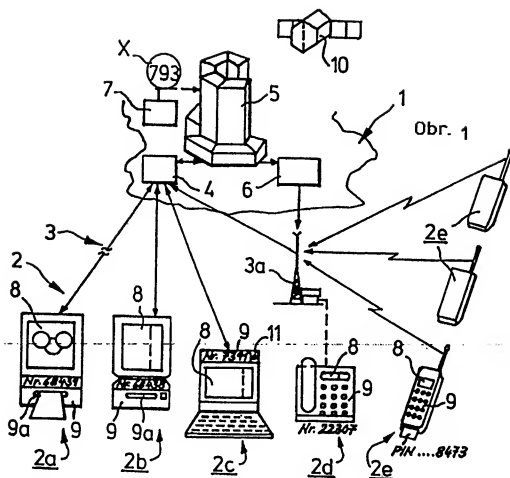
10. Systém hracích strojov podľa jedného z nárokov 1 až 9, vyznačujúci sa tým, že spojovacie zariadenie (9) obsahuje tlačiareň (9c) protokolu.

11. Systém hracích strojov podľa jedného z nárokov 1 až 10, vyznačujúci sa tým, že spojovacie zariadenie (9) obsahuje ukazovateľ (9b) stavu konta.

12. Systém hracích strojov podľa jedného z nárokov 1 až 11, vyznačujúci sa tým, že centrálny počítač (5) je spojený s automatickým bezhotovostným zariadením na účtovanie výher.

# 1 výkres

1/1



Koniec dokumentu